LES SAIGNEURS MUTANTS DE LONGES

Par Eric Dubourg

Ce scénario peut se situer avant, pendant ou après l'heure du Ténébreux Empire. L'époque choisie par défaut est l'expansion de l'Empire Granbreton. Quoiqu'il arrive, vous aurez besoin du supplément d'Oriflam "La France", de l'article consacré aux laboratoires et aux bibliothèques dans Tatou 16, de l'article consacré aux maladreries dans Tatou 9 et de l'ascension et de la chute de l'Empire Granbreton dans le Tatou 24. D'autres aides de jeu utiles sont également présentées en annexe.

Année 5290. Les ambassadeurs et espions granbretons s'activent en grand secret pour fournir à leur gouvernement des informations vitales sur la défense des pays européens, sur les hommes à supprimer de toute urgence ou à corrompre pour faciliter la conquête très proche. La Germanie est l'une des cibles potentielles du Sombre Empire. Déjà, plusieurs émissaires Granbretons sont en place à Köln, et le plus important d'entre eux, le comte Juan Vasquez qui a trahi son pays pour se mettre au service du pays le plus puissant, par goût de l'intrigue et du pouvoir. Il bénéficie, bien entendu, de nombreux hommes de main et de multiples appuis parmi la noblesse locale, qui ignorent tout bien sur de ses activités illicites.

Les aventuriers rencontrent le comte Vasquez au cours d'une vente aux enchères. Si l'un des aventuriers cherche à récupérer le journal scientifique d'un de ses ancêtres et surtout à éclairer les circonstances tragiques de sa disparition, les motivations du comte sont totalement différentes (fortune, gloire personnelle auprès de l'Empire Granbreton et peut être nommé par l'Empereur Huon grand commandeur d'un ordre Granbreton, consécration suprême pour un non Granbreton). S'en suivront de multiples péripéties (meurtres mystérieux à Köln, voyage mouvementé jusqu'à Longes, vol du journal, découverte d'un ancien complexe scientifique).

Le premier paragraphe se rapporte à l'historique de Longjumeau au cours des siècles futurs. Vous en aurez besoin pour décrire les journaux aux joueurs. Les autres paragraphes correspondent au scénario proprement dit.

Une chronologie du sombre millénaire

2017 : Formation de la Confédération Transeuropéenne, qui a pour capitale Parye.

2061 : Naissance à Chilly Mazarin du professeur Adhemar Ferrand, futur responsable du projet "Survival One", et grand scientifique de renom.

2063 : Les premiers missiles explosent en Moscovie.

2066 : Un missile, probablement expérimental et d'origine Américaine, explose au centre culturel de Chilly Mazarin (anciennement le Château). Une bonne partie de la ville est soufflée par l'explosion, et les très rares survivants se réfugient à Longjumeau, elle aussi très atteinte. Le professeur Ferrand perd son frère aîné Edmond lors de la catastrophe (du moins c'est ce que ses parents lui disent). Beaucoup de survivants sont irradiés et se réfugient dans le no man's land du Domaine du Château, et parmi eux, le frère aîné du professeur Ferrand.

2068 : La famille du professeur Ferrand quitte la région, tandis que la famine, la maladie règne en maître. Ils se dirigent vers l'Espagne, dans l'espoir de vivre dans une terre plus accueillante.

2083 : Les derniers habitants de Longjumeau quittent progressivement la ville. Les principaux bâtiments tombent en ruines, car non entretenus.

2089 : La mort de ses parents pousse le professeur Ferrand (qui a reçu un enseignement scientifique assez poussé) à revenir à Longjumeau. Il trouve la ville totalement dévastée, avec une population très réduite (500 à 1000 habitants).

2095 : Le professeur Ferrand, de par son charisme incontestable, ne tarde pas à devenir le leader de cette ville (désormais plus souvent appelée Lon'j ou Longes). Il s'occupe à plein temps du réaménagement de la ville, avec la reconstruction de certains bâtiments, la remise en culture de certains champs.

2105 : Dix ans après, le professeur Ferrand a atteint son but : reconstituer un îlot de civilisation et de quiétude. Mais il a conscience que tout peut être détruit en un rien de temps. Aussi, il propose la création d'un complexe de sûreté "Survival One", et cela en souterrain, sous le dôme du Théâtre (là où vous aller jouer la partie !).

2120 : Le Complexe de survie est achevé, après de nombreux efforts et dépenses. Le but essentiel est d'assurer la sauvegarde des connaissances de l'humanité. Le professeur Ferrand quitte Longjumeau pour effectuer un voyage dans toute la France. Il y voit le retour à la barbarie, la corruption, le désordre, la famine, le chaos, une guérilla incessante dans les régions à l'exception de quelques îlots de civilisation, dont la Kamarg.

2125 : Le professeur revient de son long voyage avec une idée ferme. Si les hommes ne sont pas capables de se comporter en civilisés, alors il faut que quelqu'un s'en charge pour lui, et impose la paix et la civilisation. Il expose son idée aux scientifiques, et étrangement celle-ci est acceptée.

2162 : Le Comte Alexander Villon se joint au projet " Survival Two : Fortification ", projet alors bien avancé (grâce à la collaboration de volontaires venant du camp d'irradiés), et fait progresser l'avancement du projet à pas de géant. Le professeur Ferrand accepte de soigner les pauvres bougres du camp d'irradiés, et il y arrive.

2187 : Le professeur Ferrand meurt dans des circonstances inexpliquées à l'âge de 126 ans. Il a été assassiné par le comte Villon, qui voulait ainsi l'empêcher de saboter ses recherches (il s'était rendu compte finalement qu'il s'était fourvoyé, et que ses recherches ne serviraient à rien à la race humaine, ou risqueraient d'amener une ère d'esclavage sans nom. Il a vu trop tard que les " surhommes " ne se mettraient pas facilement au service de l'humanité, mais chercheraient au contraire à la dominer).

2188 : Quelques mois plus tard, Henry Ferrand (le fils du professeur) quitte la centrale souterraine, sans avoir pu clarifier les circonstances de la mort de son père.

2198 : Le comte Villon et ses proches assistants terminent l'expérience Fortification. Villon se soumet à l'expérience, de manière très discrète. Il passe ensuite plusieurs mois à repérer ses hommes de main fidèles, auquel il applique aussi l'expérience.

2199 : L'un des anciens condisciples de Ferrand, Arthur Delorme, surprend Villon en train de pratiquer l'expérience, et en train de faire preuve de violence inhumaine (prise de sang).

2208 : Il faudra plusieurs années à Delorme pour accomplir sa vengeance, le temps de convaincre ses alliés, et de mettre en place un plan de sabotage imparable. Il y parvient, en faisant exploser la centrale. Des émissions radioactives sont aussitôt lâchées dans tout le complexe. De nombreux scientifiques meurent dans l'explosion, tandis que d'autres (une petite dizaine tout au plus) sont placés en catalepsie prolongée. Toutes les entrées du complexe sont ensuite condamnées, et tous les exécutants de la " vengeance " quittent Longjumeau et s'éparpillent dans toute la France (le journal de Delorme ou d'un autre scientifique tombera entre les mains du descendant des Ferrand).

2210 : Alexis Vivien, l'assistant de Villon, qui était parti sur requête de Villon à Mazeille, est de retour à Longes. Il découvre l'état dévasté des lieux. En compagnie des quelques scientifiques encore acquis à la cause du comte, il remet en ordre quelques salles du complexe.

Il constate assez rapidement que les scientifiques placés assez loin de la centrale ont été plongés en catalepsie profonde, dans un coma très proche de la mort. Il pratique bon nombre d'expérimentations médicales, d'analyses biologiques et chimiques. Il finit par découvrir que les signes vitaux doivent être maintenus stables pour espérer une guérison, que celle ci peut se produire comme ne pas se produire au bout de quelques siècles ou quelques millénaires, et les enferme ainsi dans des sarcophages.

Il consigne toutes ses découvertes dans son journal personnel (intitulé projet Survival 2 : Fortification) et finit par quitter le complexe une quinzaine d'années plus tard. Il fait en sorte de tout saccager avant son départ, remet les scellés sur toutes les entrées, puis part pour Parye où il meurt finalement de radiations en 2223.

2217 : Le choléra atteint Longjumeau, et fait son important quota de victimes. La ville se dépeuple progressivement, jusqu'à tomber dans l'oubli, pour redevenir une très petite bourgade. Le complexe de survie est également oublié. Au fil des siècles, le nom de la ville est référencé dans les textes par Lon'j ou Longes.

2262 : Un officier de l'armée anglaise d'occupation (du tyran anglais Howell), le capitaine d'armée James Hopkins entre en possession du journal d'Alexis Vivien (le disciple de Villon). Il effectue un séjour rapide à Longes pendant l'automne 2263. Il établit quelques corrélations entre le journal et le site, fait un croquis de la ville (avec les lieux importants : le théâtre, au dessous duquel était situé le complexe scientifique, l'hôpital, les ruines du château de Chilly). Mais il n'a pas le temps d'en faire plus, car il doit partir d'urgence avec ses troupes combattre en Moscovie.

2264 : Le capitaine d'armée James Hopkins meurt au cours d'une bataille désespérée en Moscovie, tandis que Max Howell est assassiné à Parye par un inconnu se réclamant du Bâton Runique. Les détrousseurs de cadavres ne seront pas longs à agir, et ils récupéreront le journal de Vivien et les annotations d'Hopkins (entre autres) et le revendront à prix d'or, ailleurs. Le capitaine n'a jamais pu retourner à Longes pour parfaire son étude, et ce en dépit de ses intentions initiales.

2270 : Après la mort du tyran anglais, débarque d'Amarekh une armée composée de guerriers mi homme mi mécanique, qui ravage le pays et la population. Nul n'a jamais su le pourquoi de cette invasion et leur départ subit. Les habitants de Longes ont été victimes de cette armée, et ont dus se réfugier dans les grottes avoisinantes (qui sont restées un peu meublées) et qui resserviront lors des siècles suivants.

2515 : Première apparition des mutants dans le territoire de la commune de Longes. Ils s'installeront dans le parc de l'ancien château de Chilly Mazarin. Dès lors, les habitants de Longes seront sans cesse en conflit avec les mutants.

4515 : Pendant plusieurs siècles, Longes vit à l'écart de l'histoire, avec ses habitants tentant de se battre au jour le jour pour survivre,

contre les mutants des zones désolées autour de Parye, sans vie animale ni végétation. Il est dangereux de s'aventurer seul ou sans guide, de nuit, sur les terres désolées au delà de l'ancien Chilly. Les villageois ont eu plusieurs fois à repousser les assauts violents des mutants.

Puis, avec la chute de l'Empire Scandin et l'avènement de la dynastie des Abelain sur le Royaume de France, la ville rencontre à nouveau l'histoire. En effet, le comte Jean de MaisonNeuve reçoit pour services rendus à la monarchie naissante le domaine de Longes. Ses successeurs feront élever un château à l'emplacement exact de l'ancien château de Chilly, et profiteront des plaisirs de la chasse avec les mutants du lieu. Ils seront désormais appelés les Comtes de Longes, et Longes elle même profite de la présence des Comtes, car la ville prospère, mis à part quels raids réguliers de mutants.

5232 : Le comte Lorian IV succède à son père Armand II au comté de Longes. Il épouse, en premières noces, la baronne de Longeville, qui lui donne en 5040 une fille, Isalda. Elle meure en couches, et le comte en est inconsolable. Il faudra toute l'affection des siens pour remonter la pente.

5241 : Une offensive des mutants des zones désertes est repoussée avec vaillance.

5250 : Le Comte Lorian IV se remarie avec la comtesse Eléonore de Loreine, qui est tout de suite acceptée, de par sa gentillesse, par les habitants du comté. Elle donne naissance au futur comte Ancelin (du nom du fils du comte Jean de MaisonNeuve) en 5261 et Henri en 5265.

5280 : Le Comte Lorian IV tombe gravement malade. Il se rétablit progressivement, grâce à l'intervention d'un chirurgien de Parye, le docteur Jean Dutourd.

5290 : Arrivée à Longes du comte Spanyar Juan Vasquez, puis des PJs. Les volontaires (ou victimes ?) du projet Fortification sont réveillés par le comte Spanyar (grâce à la science granbretonne), qui travaille secrètement pour la Granbretanne.

La vente aux enchères

Où comment un journal perdu depuis longtemps refait surface

Automne 5290, ville de Köln en Germanie

La journée s'annonce chaude et ensoleillée. C'est aujourd'hui le jour de la grande vente aux enchères au Hall Kenisberg, ouvertes à tous, et qui présente, entre autres, des curiosités du Tragique Millénaire et des Siècles les ayant précédés. Des affiches ont été placardées voici plusieurs semaines annonçant la vente.

"Le Hall Kenisberg, ouvre ses portes pour la traditionnelle vente aux enchères à 13H00 précises.
L'accès est libre à tous, pour le prix modique de 5 Souverains d'Argent.
Vous êtes cordialement invités à vous rendre à l'Exposition à partir de 10H00, où sera présenté la collection d'objets façonnés avec art par nos ancêtres.
Le Maître priseur Werner Kaufmann surveillera comme à l'habitude les transactions."

Les portes ouvrent dès 10 heures, et l'affluence est au rendez-vous. Il faut jouer du coude à coude pour observer tous les objets de la collection présents dans les différentes vitrines du grand Hall d'accueil (en annexe le dépliant de la vente aux enchères). Le Hall lui aussi vaut le détour, car il est magnifique, avec ses colonnades de style gothique, ses tableaux aux murs (qui ne sont pas inclus dans la vente), ses murs recouverts de tissus rouges dorés, un magnifique lustre au plafond, et des tapis dorés et ciselés au sol.

Enfin, à 12H15, une annonce est faite publiquement dans la salle d'exposition, pour indiquer aux visiteurs que la salle des enchères est ouverte et les visiteurs peuvent ainsi y prendre place. Mais les portes entre les deux salles ne seront fermées qu'à 13H00.

Et assez rapidement, la salle des enchères se remplit rapidement. Et le brouhaha des conversations ne fait qu'augmenter. Il est possible que certains participants parlent aux PJs: "Vous venez souvent au Hall ? C'est toujours très intéressant. Malheureusement, il est bien difficile d'acquérir quelque chose. Il y aura toujours quelqu'un pour surenchérir sur mon offre. Mais enfin, c'est la vie, et le plaisir de voir des objets façonnés par nos ancêtres compense largement tous les désagréments. Vous êtes nouveau ?"
A 13H00 précises, le commissaire priseur et ses acolytes entrent dans la salle, en habits rouges dorés de juges. Derrière eux, 4 personnes portent deux présentoirs recouverts d'un tissu rouge fin, sur laquelle sont posés les objets de la vente, déjà présentés au public dans la salle de l'Exposition. Tout le monde semble retenir son souffle pendant la progression, jusqu'à ce que les présentoirs sont posés sur la scène, autour du bureau du commissaire priseur Werner Kaufmann. Il abat sur une pierre consacrée trois coups de marteau, puis déclare :

La séance est ouverte. Tous les articles sur les présentoirs seront proposés à la vente, avec une mise à prix initiale. Les enchères successives iront de 20 à 100 souverains selon les objets proposés, et cela pour limiter une enchère interminable. Les objets ne seront alloués que lorsqu'il n'y aura plus personne à surenchérir, après Adjugé une fois, Adjugé deux fois, Adjugé trois fois vendu. Toute personne qui jouerait les perturbateurs serait immédiatement exclue, avec une forte amende. Et maintenant, que la vente commence ! (il abat à nouveau son marteau).

Le principal intérêt pour les PJs est la mise aux enchères du journal de l'assistant du comte Villon, évoquant le projet " Survival One ", que le professeur Adhémar Ferrand, le lointain ancêtre d'un des PJs, a initié durant l'époque trouble du Tragique Millénaire. Mais ils ne devraient pas réussir à l'obtenir, quelqu'un se montrant, au grand dam des PJs, plus gourmands qu'eux. Laissez les emporter certains objets de la vente, mais pas le journal.

Faites preuve d'imagination pour animer cette vente aux enchères (constituée d'une cinquantaine d'articles), en remaniant si nécessaire le dépliant de la vente, en y incluant un tableau de Rubens, une belle armoire XXXème siècle, un vase orné de sculptures, un authentique parchemin écrit de la main du roi Jak II de France, un collier porté par la comtesse de Granville (une célèbre courtisane), une petite horloge, une épée forgée,

un magnétophone rouillé, un faucon dressé, un livre relié datant du Tragique Millénaire (avec une reliure ayant mal vieilli) et autres objets divers, de sorte que le journal de l'assistant du Comte Villon puisse passer plus " inaperçu ".
Voici plusieurs personnes qui assistent à la vente aux enchères. Libre à vous d'en imaginer d'autres. Il y a des personnalités de Köln, mais également des personnes venant de France, d'Italie, des négociants de Köln. Toutes ces personnes ont un rôle important à jouer pendant, ou après la vente aux enchères.

- **Herbert von Klensky :** négociant d'origine russe s'occupant du vaste marché des antiquités du Tragique Millénaire. Un homme d'une cinquantaine d'années, assez riche, qui dispose d'une vaste demeure à Köln et une autre à Saint Pétersbourg. C'est un homme assez hautain, aux cheveux grisés et qui s'exprime toujours avec un accent si caractéristique de son pays d'origine. Il réussira à obtenir, lors de la vente, un magnifique vase orné de sculpture " à la grecque " pour 3200 Souverains, le journal de l'assistant du comte Villon, pour 1500 Souverains (au grand dam du comte Juan Abelard, âme damnée des Granbretons) et un parchemin certifié écrit de la main du Roi Jak II de France pour 5000 Souverains.

Dès la fin de la vente Herbert von Klensky quittera précipitamment le Hall, refusant de parler à quiconque l'accostera (y compris les PJs). Par contre, il devrait être possible de le suivre jusque chez lui (s'ils ne sont pas gênés par les personnes qui obstruent l'entrée – cf. sortie de messe le dimanche). Sinon, il sera toujours possible de découvrir où il habite (par l'intermédiaire d'une personne assistant à la Vente), mais cela leur fera perdre un temps précieux pour la suite.

- **Grassman, le comte de Tianville :** venu tout exprès de Parye, est un excentrique qui s'habille à la mode du Tragique Millénaire, du moins ce qu'il a vu dans sa collection de comics. Il déambule en costume de "Batman" dans les rues, il déclenche l'hilarité partout où il va (décrit dans La France).

- **Le Comte Juan Abelard :** un homme de petite taille au crâne dégarni qui semble toujours de mauvaise humeur, d'origine Spanyare. Il est diplomate de la délégation Spanyar en Germanie et espion de la Granbretanne. Ayant eu des informations sur la liste des objets de la vente aux enchères, il a tenté sans succès d'acheter le journal en privé au commissaire priseur, qui a refusé tout net.

Il vient de récupérer en Otriche (il y a une semaine) le journal d'Arthur Delorme, et il faisait route vers Longes, lorsqu'il a été mis au courant de l'existence d'un autre journal à Köln, il a décidé de faire le détour. Il désire évidemment l'acquisition de ce journal. L'intervention à la dernière minute d'Herbert von Klensky le gênera au plus haut point, si bien qu'il décidera de le faire assassiner.

FOR 12 **CON** 14 **TAI** 11 **INT** 18 **POU** 10 **DEX** 12 **APP** 11 **PdV** 13 **MD** aucun
Armure : Armure de Cuir matelassée 1D6+1
Armes : Epée Large 1D8+1 55% ; Arbalète légère 1D6+2 48 %

Compétences : Antiquités 84 %, Chercher 72 %, Déplacement Silencieux 56 %, Ecouter 70 %, Esquiver 64 %, Equitation 82 % , Grimper 74 %, Maîtrise Technologique 42 %, Monde Ancien 48 %, Se Cacher 56 %, Eloquence 75 %

- **L'Evek Markus Heinz :** un homme dans la force de l'âge, vêtu d'une robe noire, faisant partie de l'Eglise du Sincère Repentir. Il est présent pour acheter tout objet blasphématoire ou contraire au dogme de l'Eglise, si nécessaire cher, pour les détruire (et notamment le livre relié datant du Tragique Millénaire, le parchemin de Jak II).

FOR 15 **CON** 10 **TAI** 16 **INT** 17 **POU** 14 **DEX** 14 **APP** 12 **PdV** 13 **MD** aucun
Armure : aucune
Armes : aucune

Compétences : Antiquités 64 %, Chercher 56 %, Baratin 89 %, Ecouter 78 %, Foi 88 %, Eloquence 85 %, Esquiver 34 %, Grimper 44 %

- **La Comtesse Llana Berberova :** une belle jeune femme aux cheveux blonds, qui sympathise assez facilement avec les personnes qu'elle rencontre. Elle réside habituellement à Köln et est présente à tous les bals, cérémonies, ventes aux enchères de Köln. Elle se déplace assez souvent en Germanie pour ses affaires. Elle est intéressée par acquérir deux ou trois objets qui épateront ses amies, avec entre autre un beau collier d'argent serti de pierres précieuses.
- **Karl Weismann :** un jeune requin aux dents longues, aux cheveux blonds, assez séduisant, d'origine suédoise. Et pourtant, tout n'est qu'apparence ! Il ne vient ici, non pour intérêt de la vente, mais pour observer ses (futures) victimes de près. C'est un dangereux assassin / voleur. Il est appelé dans le milieu et dans certaines sphères socialement " aisées " sous le nom de l'Anguille Masquée.

FOR 16 **CON** 14 **TAI** 15 **INT** 18 **POU** 12 **DEX** 18 **APP** 16 **PdV** 15 **MD** +1D4
Armure : Armure de Cuir matelassée 1D6+1
Armes : Dague (empoisonnée) 1D4+2+1D6 81 % (P 68 %), Dague Lancée 76 %, 1D4+2+1D4, Arbalète légère 1D6+2+1D6 75 %

Compétences : Se Cacher 88 %, Mouvement Silencieux 84 %, Grimper 79 %, Crocheter 89 %, Pickpocket 79 %, Evaluer Trésor 90 %, Ecouter 72 %, Esquiver 78 %, Sauter 69 %

La vente devrait se dérouler sans esclandres majeurs, elle est marquée par une forte participation des visiteurs. Arrangez vous pour que les aventuriers réussissent à emporter la mise plusieurs fois, sauf pour la mise en vente du journal, où ils trouveront plus fort qu'eux.

Lorsque le dernier article est vendu, le commissaire priseur clôture la vente aux enchères, en remerciant tous les acheteurs, et annonce que la prochaine vente aura lieu l'année prochaine, sous réserve de trouver des articles intéressants. Les personnes présentes commencent alors à quitter le Hall, sans se presser, et en reprenant de petites discussions privées, ce qui est assez gênant pour les aventuriers, qui doivent rattraper " leur " homme.

L'attaque du négociant

Où les joueurs cherchent à rencontrer Herbert von Klensky

Il ne faut pas plus d'une quinzaine de minutes pour rejoindre la petite maison cossue du négociant, dont le rez de chaussée est occupée par la boutique d'antiquités. En chemin, il est possible de remarquer Karl Weismann, qui était à la Vente, s'en aller précipitamment. Il vient juste d'agresser le négociant, de cacher le journal à un endroit prévu à cet effet avec le commanditaire (qui n'est autre que le Comte Juan Abelard).

S'il est pris, il protestera vivement de son innocence avant d'en venir aux armes. Si vraiment il a le dessous (malgré ses poignards empoisonnés), il révélera alors tout ce qu'il sait, qu'il a été embauché dans une Maison du Bas Quartier par un homme masqué avec un accent du sud, qu'il avait une récompense de 20000 Souverains pour faire ce qu'il a fait, qu'il a caché le journal dans une petite alcôve à 200 mètres de la maison du Négociant. Il n'a aucun rendez vous avec le commanditaire.

Il y a fort peu de chances pour qu'ils réussissent à remettre la main sur le journal à ce stade de la partie, car ils apercevront, au niveau de la maison, un individu s'enfuyant précipitamment (s'ils arrivent à le reconnaître, il s'agit du comte Juan Abelard, encore un présent à la vente aux enchères).

Une description du lieu du crime

Une maison assez traditionnelle (improvisez un plan sommaire, ce n'est pas le plus important) dans un quartier de Köln assez bourgeois et habité.

L'accès à l'étage se fait au niveau de l'arrière boutique (où Herbert von Klensky entrepose ses derniers achats - en fouillant un peu, on y trouvera ses récentes acquisitions à la vente, posés sur une étagère) par un escalier tournant. Outre sa salle d'études (qui est un peu en fouillis), il y a à l'étage une chambre à coucher, une cuisine, un bureau, un salon et une salle de bains. Le drame a eu lieu dans le bureau. D'ailleurs, la fenêtre (qui oscille légèrement sous l'effet du vent) par où s'est échappé l'agresseur est encore ouverte (il a dû sauter).

A l'arrivée des PJs, l'agressé est encore (faiblement) conscient, et il peut dire quelques mots avant qu'il ne s'évanouisse ou meure, terrassé par ses blessures : " Pas eu le temps de lire tout journal, Longes en France, projet Survival 2 Fortification, complexe scientifique sous le sol, professeur Adhémar Ferrand, comte Alexander Villon ".

Les aventuriers ne pourront absolument pas le ranimer, malgré toutes leurs tentatives.

Des aventuriers fortement soupçonnés ...

Peu après cet interrogatoire rapide, l'homme tombera dans le coma. Au même moment, les gardes de la ville, alertés qu'une agression a dû avoir lieu contre un négociant de la ville très connu, par un appel anonyme (une intervention du comte Abelard pour se débarrasser d'éventuels gêneurs), se mettront en position autour de la villa, pour finalement l'investir de tous côtés. Aux aventuriers de décider de la conduite à tenir, ou bien attendre sagement les autorités pour expliquer ce qui s'est réellement passé (il faudra alors que les aventuriers déploient un trésor d'ingéniosité pour les convaincre) ou tenter de s'échapper.

En attendant la sortie du coma du négociant, qui est véritablement le seul à pouvoir les disculper, les aventuriers seront les suspects numéro un de cette agression, et recherchés dans toute la ville, surtout s'ils ont cherché à se soustraire aux autorités, car il se trouvera bien quelques villageois pour donner leur signalement. Ils seront ainsi normalement recherchés par les autorités dans toute la ville (la milice), ce qui ne facilitera pas du tout leur enquête sur le journal.

Menace sur le négociant ...

Pendant ce temps, le comte Abelard effectuera ses préparatifs de départ pour la France, et chargera ses hommes de main, déguisés en infirmiers, de tuer le négociant dans le coma et d'y accuser les aventuriers en y laissant des traces bien visibles de leur passage.

Mais ceux ci pourraient se mettre en position autour de l'hôpital pour déjouer la manoeuvre et pister ces faux infirmiers jusqu'à leur cachette, une cave sordide assez sale. En interrogeant les éventuels survivants, il devrait être possible d'en apprendre un peu plus sur les machinations du comte (un projet scientifique de survie au Tragique Millénaire) et sur l'identité de celui-ci. Faites en sorte qu'ils apprennent le nom de leur ennemi, ses projets personnels, s'approprier les connaissances scientifiques du projet de survie pour le compte de son gouvernement [Spanyar, consultez si besoin le supplément sur l'Espanye], mais assurément pas son implication avec l'empire Granbreton.

Cette action courageuse devrait leur valoir la reconnaissance des autorités, surtout après avoir entendu les témoins. Les aventuriers voudront peut être ensuite mettre en échec définitivement les machinations du comte. Mais malheureusement, malgré quelques témoignages verbaux de confession, il n'y a aucune preuve matérielle de culpabilité réelle, et que de plus il bénéficie de l'immunité diplomatique Spanyare. Il n'y aura donc aucune aide officielle pour les aventuriers.

Une intrusion nocturne ...

Par contre, ceux ci peuvent tenter de s'introduire illégalement au domicile du comte Spanyar (il n'est pas bien difficile de trouver à Köln sa résidence), qui est habité par quelques domestiques (et pas le comte, parti pour la France, et qui a emporté ses dossiers les plus compromettants pour sa situation). Les aventuriers ne pourront trouver que peu de choses : quelques notes concernant son travail d'ambassadeur, son agenda où est entouré la date de la vente aux enchères, son récent voyage en Otriche, ses nombreux rendez vous. Les domestiques gardent la maison en attendant le retour du comte, et si ceux-ci découvrent la présence des aventuriers, il est possible qu'ils se chargent d'expulser les intrus, ou de faire appel à la milice (et une nouvelle confrontation avec les autorités, qui se révéleront peu conciliantes).

Ils voudront peut être également se rendre à l'ambassade Spanyare, où ils seront élégamment éconduits (qui sont ils pour demander des informations sur un ambassadeur Spanyar ?). Après cette visite, ils seront suivis discrètement

par des membres de l'Eglise du Sincère Repentir ou de l'Ambassade, intrigués par leur comportement et désirant en savoir plus sur eux [sont ils un danger pour le gouvernement Spanyar ?].

Le déroulement de l'enquête

Après une recherche en bibliothèque, les PJs devraient rapidement identifier l'emplacement de Longes, une ville au sud de Parye et s'appelant jadis Longjumeau. Les aventuriers pourraient faire une confusion avec la ville de Longes dans le Lyonnois (tout près de Valence), mais la découverte d'un troisième journal (cf. plus loin) ou une analyse assez poussée en bibliothèque devrait les détromper.

Les PJs rencontreront à nouveau l'Evek Marcus Heinz [encore un qui s'intéresse décidément de près aux aventuriers], qui les sermonnera : " La repentance, mes frères pour tous vos crimes. Les témoignages du passé doivent être détruits, nul ne sert de courir après le Malin, mes Frères. La technologie est l'œuvre du Malin. Détruire, vous devez détruire, et vivre selon les préceptes du Sincère Repentir, si vous voulez que votre âme soit sauvée au Jugement Dernier. " (cf. La France)

Et pour plus d'évènements

La table des événements dans la ville de Köln (en annexe, aide de jeu d'Alexis Vilvert), fournit quelques idées de rencontre supplémentaire. Par exemple, Ségosar, l'ancien gardien du Savoir de la Ville, pourra leur être très utile, malgré sa folie. S'ils ont le courage de l'écouter, il livrera un secret, un livre caché dans une gargouille dans l'ancienne bibliothèque de la ville (et dans la reliure, est caché un troisième journal traitant du projet Survival Two Fortification et du professeur Adhemar Ferrand, par un autre assistant de Villon).

Il y aura évidemment une course poursuite entre les PJs et des brigands au sein de l'ancienne bibliothèque, mais ils trouveront en fin de compte la " fameuse " gargouille. Peut être également les hommes de main du comte Abelard seront en compétition avec les aventuriers, d'où il pourrait en résulter un combat. Sinon, au hasard de leurs pérégrinations, ils peuvent tomber sur le Marché de Köln (et l'un des PJs peut être victime d'un pickpocket), être le témoin d'une bagarre, leur faire rencontrer une diseuse de bonne aventure (une fable improvisée).

Les hommes de main

FOR 16 **CON** 14 **TAI** 15 **INT** 18 **POU** 12 **DEX** 18 **APP** 16 **PdV** 15 **MD** +1D4
Armure : Armure de Cuir matelassée 1D6+1
Armes : Dague (empoisonnée) 1D4+2+1D6 55 % (P 55 %), Dague Lancée 46 %, 1D4+2+1D4, Arbalète légère 1D6+2+1D6 55 %

Compétences : Se Cacher 70 %, Mouvement Silencieux 64 %, Grimper 58 %, Crocheter 88 %, Pickpocket 59 %, Evaluer Trésor 56 %, Ecouter 42 %,Esquiver 45 %, Sauter 69 %

Le départ...

Après avoir effectué les préparatifs d'usage et amassé des informations sur le mystérieux journal, ils seront prêts à partir. S'il est rétabli, Herbert von Klensky souhaitera faire le voyage avec les PJs. Il est possible qu'ils voient à nouveau le sinistre Evek, ou pire encore, que celui ci les accompagne, car dit il, " Je soupçonne que le Malin est à l'œuvre. Vous devez faire pénitence. "

Destination Longes

Où les joueurs courent après le journal de l'assistant du comte Villon, et surtout leur ennemi, le Comte Juan Abelard

Environ 200 km séparent Köln de la Mer d'Alsaz. Ce voyage peut être sans histoire. Mais ils peuvent au contraire faire la rencontre de brigands de grands chemins, d'un chevalier génétique parti en quête solitaire, ou même de fanatiques (3D100+100 personnes) du Sincère Repentir (qui effectuent une sainte marche contre le Malin vers les massifs de la Swartzwald). Les PJs n'auront alors d'autre solution que de se prosterner devant l'autel sacré ou de subir une juste punition, pour éviter de se faire exterminer (toutefois, il ne s'agit que de paysans fanatisés par un prêcheur du Sincère Repentir). Tout dépend en fait de l'époque où est jouée ce scénario.

Enfin, les PJs arriveront à la Mer d'Alsaz, dans une petite ville côtière. Des navires Begiks et Alsaziens accostent au port. Les PJs feraient bien de ne pas dévoiler leurs biens (pour éviter un retournement de situation, prise d'otages possible). Le voyage à bord d'un navire Begik n'est pas garanti (risque d'attaque des Alsaziens). Par un navire Alsaziens, les PJs sont sur d'arriver à bon port, en Begik. (voir chapitre Alsaz - La France).

La traversée de la Bégik sera assez mouvementée en longeant les forêts d'Ardenne et d'Argonne. Il y a en effet des risques d'attaque de mutants sur les caravanes ou sur les voyageurs vers Rem. Les PJs seront les témoins de l'intervention d'une secte appelée " L'ordre Noir " (page 135 France) constituée de Taranoïdes et de chevaliers déchus, aux ordres du duc d'Oléan (ils portent tous un crucifix noir renversé). Ajustez le nombre des ennemis en fonction du nombre des PJs, tout en gardant en léger avantage pour les ennemis.

Taranoïde (5)

FOR 3D6+6 **CON** 3D6 **TAI** 2D6 **INT** 3D6 **POU** 2D6 **DEX** 4D6 **APP** 2D6 **PdV** moyens 10
MD +1D4
Armure : Peau 2 pts
Armes : Griffes 30 % 1D6+2 , Cracher 50 % spécial (HNE p.133)

Compétences : Grimper 80+1D10 %, Se Cacher 60+1D10%, Déplacement Silencieux 50+1D10%

Si vraiment les PJs ont le dessous, ils seront secourus par une troupe armée venant de Menhildis (une quinzaine de personnes). Les PJs seront ensuite invités à se reposer dans la forteresse, avant de reprendre leur route (c'est l'occasion de faire intervenir les Chevaliers Génétiques).

Chevaliers renégats aux ordres de l'Oléan (5)

FOR 15 **CON** 16 **TAI** 15 **INT** 14 **POU** 15 **DEX** 16 **APP** 15 **PdV** 16 **MD** +1D4
Armure : plaques 1D10+2
Armes : Grande Lance 70 % 1D10+3D6, Epée Longue 70 % 1D10+1+1D6, Fléau 50 % 1D6+1D6, Bouclier 50 %

Compétences : Equitation 80 %, Voir 60 %, Mémoriser 40 %

Enfin, à Rem, ils peuvent être les témoins d'un grand tournoi de chevalerie (p135) ou arriver à la période où est organisée une grande foire (p139). Le reste du voyage vers Parye sera sans histoires, surtout si les PJs ont la sagesse de prendre un guide à Daroi pour franchir les terres désolées entourant Parye. Et ils arriveront à Longes, but de leur voyage, un soir d'automne. Reste plus qu'à chercher une auberge.

Le vampire de Longes

Où les joueurs cherchent à retrouver trace du comte Villon

Prenez plaisir à faire découvrir une ville familière, sous un jour assez déroutant ...

Les personnalités importantes de Longes

- Les Chevaliers Génétiques qui ont établi leurs quartiers à l'Hôpital.
- Une cathédrale du Sincère Repentir est élevée en lieu et place du théâtre de Longjumeau. Et le complexe scientifique se trouve toujours sous la cathédrale, mais cela le Diacre Philippe Maurion l'ignore. Il sait juste que la cathédrale a été élevée il y a plusieurs siècles en lieu et place d'un lieu de débauche. C'est un homme au visage décharné par le jeune, qui a l'habitude d'effectuer des sermons sur la Grand Place (Place du Marché), où il laisse libre court à son fanatisme et à son intolérance sans bornes
- L'église actuelle est aux mains du Culte du Vrai Dieu. Le Père Adrien est à l'opposé du Diacre, il apparaît comme quelqu'un de relativement ouvert d'esprit, tolérant, sauf en présence d'un représentant du Sincère Repentir. Il essaye à tout instant de calmer l'ardeur de ses concitoyens.
- Les comtes de Longes, qui résident en leur château. Le comte actuel est Lorian IV de Longes, c'est un vieillard de 92 ans qui n'a plus toute sa tête, seulement quelques heures de lucidité. Sa deuxième femme, Eléonore de Longes, 78 ans, dirige en fait le comté en son nom. C'est une vieille femme tout à fait charmante qui fera tout pour protéger l'intérêt de ses fils (et de sa belle fille Isalda, née d'un premier mariage) Ancelin et Henri.
- Le comte Spanyar, qui réside dans une auberge de la ville (qui est arrivé quelques jours avant les joueurs, et qui a étudié de fond en comble le complexe scientifique, et a réveillé malencontreusement ses occupants, dans l'espoir qu'ils servent les intérêts de la Granbretanne, en leur apposant un appareillage scientifique Granbreton de contrôle).

Il espérait que les mutants vampires se plient à sa volonté, ce qui n'est pas le cas. Apparemment, l'inhibiteur de pensée Granbreton apposé sur les " survivants " n'a pas produit les effets escomptés, à cause de la trop grande volonté des " ressuscités ", qui peuvent être assimilés à des " vampires crées artificiellement ". Cet inhibiteur a par contre crée un effet pour le moins surprenant et inattendu, la capacité pour ces vampires de résister sans dommages à la lueur du jour. Mais si bien sur on leur enlevait cet inhibiteur ou on le détruisait, les vampires auraient plus de mal à résister au soleil (mais avec plus d'efficacité toutefois que leurs cousins du jeu de rôle 'Vampire').
Aussi, comme il ne peut supporter un échec cuisant, il a décidé d'enlever de force quelques " vampires " mutants, pour les " reprogrammer " en Granbretanne, pour en faire des agents bien obéissants. Il accomplit cela avec l'aide de quelques espions Granbretons présents sur le territoire de la commune.

Les Vampires, menés par le comte Alexander Villon. Son objectif est de prendre le contrôle du comté, en remplaçant Ancelin (grâce au remodeleur de visage) et en tuant l'actuel comte à petit feu (à l'insu du docteur Jean Dutourd). Le comte Villon a apparemment trop d'ambitions pour se plier à la volonté d'un suzerain, fut il l'empereur roi immortel Huon de Granbretanne (c'est du moins ce que le comte pense, et il se trompe, il veut d'abord assurer sa propre position personnelle).

Notez bien que ces vampires ont été crées scientifiquement (par le projet Survival Two : Fortification), et qu'ils différent forcément de leurs cousins naturels. Ce qui veut dire qu'à l'origine, le comte Villon et ses " alliés " étaient simplement des humains qui ont été " altérés ".
Mais il y a une autre possibilité, qui tient en deux mots : évolution de la race et fortification. Il est possible que ces personnes étaient avant le projet des " Vampires " (et cela à l'insu du professeur Adhémar Ferrand) comme ceux que l'on rencontre dans les jeux de rôles Vampire ou Cthulhu (mais je déconseille cette possibilité).

Choisissez l'une des deux options, mais il est clair que si Villon et ses alliés étaient à l'origine des Vampires, le professeur Adhémar Ferrand ou l'un des ses assistants l'aurait forcément remarqué. Ou bien vous pouvez considérer Villon comme cas particulier (un vampire à l'origine) et ses alliés de simples mortels devenus vampires suite au projet.

Dans les deux cas, ils sont plus résistants, plus difficiles à tuer et moins détectables. Les avancées scientifiques (l'inhibiteur Granbreton) leur ont permis de résister convenablement à la lumière (sous réserve de porter des lunettes de soleil), et de se comporter la plupart du temps comme des humains (boire du vin et manger par exemple, mais toujours en petites quantités). Mais ils sont toujours aussi dépendants de leurs pulsions, avec ce besoin de sang.

Les évènements

Juste une trame pour guider un peu le maître de jeu.

Jour J : Arrivée le soir des PJs à Longes.

J+1 : Un villageois est retrouvé mort sur la place du village. L'enterrement est assez discret, étant donné la personnalité de la victime, Pietro Jalard dit Gros Ours. Les PJs vont peut être remarquer une procession vers le cimetière, et s'ils posent des questions, on leur répondra : " Il a dû trop cajoler la bouteille de rouge hier soir, et il est mort ivre dehors ! ". Et pourtant, nul n'a fait attention à la rigidité du cadavre, ni aux crocs sur les joues. Mais les PJs ne pourront pas examiner le cadavre, à moins de s'improviser " Détrousseurs de Cadavres ;", ce qui est assez risqué (condamnation à mort édicté par les autorités locales).

Par ailleurs, il est possible que les Mutants des zones désolées tentent une invasion (p162), ce qui vous permettrait de varier les plaisirs, auquel cas les Chevaliers Génétiques et les hommes du Comte de Longes se font une joie d'intervenir (insister sur le plaisir féroce d'en découdre avec les mutants). Le soir, à nouveau, les vampires sont de sortie. Et deux marginaux, deux brigands de passage sont visés. Le lendemain matin, ils sont retrouvés étendus à même le sol, vivants mais choqués. Ils ne se rappellent plus du tout ce qui leur est arrivé. Cela provoque un bel émoi dans toute la ville.

J+2 : Deux autres victimes des " vampires " sont à déplorer. Une personne se rétablit, mais l'autre meurt. Et le Diacre de l'Eglise du Sincère Repentir se déplace sur la Grand Place (près de laquelle une victime a été découverte) et fait un sermon vindicateur : " Le Malin nous a envoyé ses émissaires, nous devons les détruire. " Et bientôt, les villageois harangués font une fouille complète. Cette fouille ne donnera rien (le complexe scientifique est bien caché), à moins que les PJs exposent leur idée (fouiller la cathédrale, mais là ils s'exposeront à l'hostilité du Diacre " Réfléchissez, mon fils, comment osez vous fouiller la demeure du Seigneur ? Repentez vous, mon fils ! "). Faites participer les PJs à cette chasse, ils seront aux premières loges, avec la découverte de deux villageois étendus en PLEIN JOUR !

Après cette chasse, le soir il se passera à nouveau quelque chose de spécial. Des personnes en cagoule (des Granbretons) tentent de rabattre les créatures pour les piéger. Ils y réussissent, les assomment, puis les embarquent dans un chariot à destination de la Granbretanne, où les scientifiques les manipuleront pour les contrôler (une légion de vampires ?).

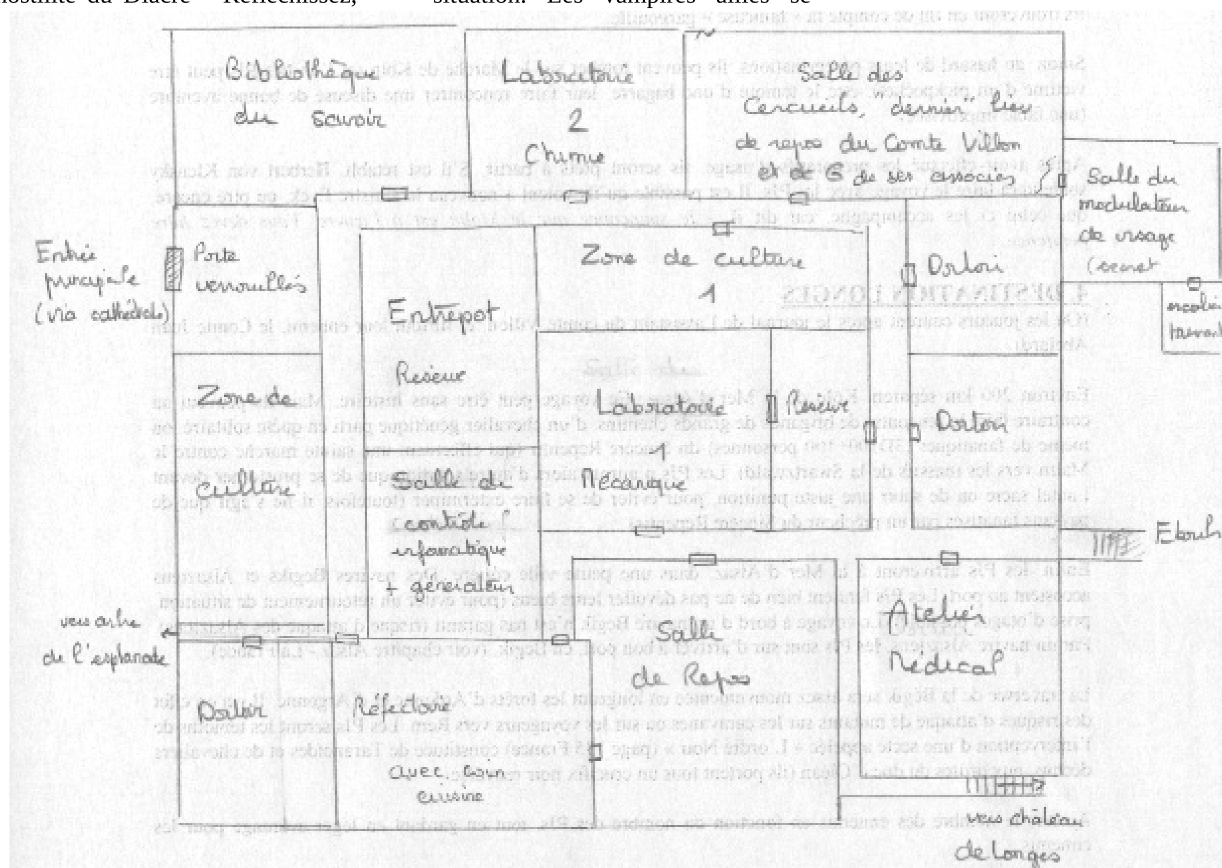
J+3 : Pendant les jours suivants, les vampires continuent leurs pompages de sang, en intervenant de jour comme de nuit. Les chasses aux Malins se multiplient, de même que les séances d'auto-mutilation (orchestré par le diacre du Sincère Repentir). Un climat de suspicion commence à s'établir, chacun suspectant tout le monde, bref le climat idéal pour Villon pour prendre le contrôle de la région (supprimer le vieux comte et prendre sa place).

Ensuite, Villon fera jouer son influence pour calmer la situation. Les vampires alliés se feront plus discrets, et Villon nouera des relations étroites avec les Granbretons et surtout le duché d'Oléan. Il chargera le comte spanyar d'un message d'amitié à l'Empereur Roi Huon de Granbretanne (qui aura gagné un point d'appui lors du futur siège de Parye), auquel il réclamera également le retour des " vampires " capturés.

Villon jurera ensuite allégeance au duc d'Oléan Shariskahn, tandis qu'une bonne partie de " vampires " s'engageront dans la Légion Noire. L'influence du duc d'Oléan risque donc de grandir si les aventuriers n'interviennent pas à temps. Et ce dernier risque d'obtenir ce qu'il recherche le plus au monde, l'immortalité ; car Villon peut proposer cela en échange d'un pouvoir plus important. Face à ce danger, il est probable d'intervenir pour tuer définitivement Villon, mais ce sera peut être trop tard. Et si les PJs interviennent avec succès, ils se seront fait un ennemi mortel du comte Spanyar.

Le complexe scientifique

Le principal accès se trouve à l'intérieur même de la Cathédrale du Sincère Repentir. Au fond de la



nef, derrière l'autel, une dalle assez lourde (sur laquelle figure, mais de façon effacée et presque indétectable une tête de mort, et le message ‘Danger de Mort’) donne accès au complexe scientifique, via un escalier en pierre assez abîmé d’une centaine de marches environ. Il ne sera pas facile de convaincre le diacre de la nécessité de l’exploration, sauf si on lui parle du Malin qui se terre dans les sous sols de la ville.

Un arbre factice de la rangée de l’arbre sur l’esplanade côté gauche face à la cathédrale permet également l’accès au complexe (voir plan de la ville du 52ème siècle). Bien effacé également, figure la tête de mort et le message ‘Danger de Mort’. C’est par là que le comte Spanyar est passé. Un autre passage, découvert par le comte, débouche dans le parc du château de Longes, et devait servir à l’origine pour transporter au sein du Complexe les irradiés. Il sert maintenant au comte Villon et à ses hommes, pour agir en discrétion. Il existe probablement d’autres passages, dont un ou deux encore praticables mènent en ville. Les autres sont soit murés, soit trop dangereux pour cause d’éboulements.

Le sol du complexe est jonché de gravats divers, certains murs se sont effondrés. L’atmosphère au sein du complexe semble confinée, et il y fait une chaleur écrasante, ce qui ne devait pas être le cas à l’origine (des vestiges d’appareils électriques sont fixés çà et là aux murs. Le silence est également de rigueur, mis à part de temps en temps quelques bruits de pas (c’est la sono du complexe qui est déréglée et pour lequel il n’y a plus rien à tirer), et quelques " flocs flocs " énervants. Ce qui devrait angoisser les joueurs, au point de faciliter, dans un recoin, une rencontre surprise avec les habitants du lieu, les confrères de Villon. Il est hautement improbable de retrouver quoi que ce soit en état.

L'ancienne Bibliothèque

La bibliothèque n'est plus qu'une vaste pièce dallée, avec de hautes étagères où devaient se trouver jadis des livres (Ils ont été emportés par les scientifiques avant l'explosion). Il en reste toutefois une petite vingtaine, livres historiques ou scientifiques, mais qui ne sont pas de grande valeur.

Le laboratoire de chimie : où sont retrouvés pèle mêle dans les gravats des pans de murs entiers, des morceaux de verre fin, de la matière plastique et d'autres objets, vestiges d'appareils électroniques complexes. Il semble qu'il y ait eu ici une explosion d'une violence inouïe, à tel point que les murs sont calcinés. Le mur droit, attenant à la salle de régénération, semble avoir tenu. Le taux de radiactivité est ici plus important que dans le reste du complexe, et ce malgré les siècles.

Les zones de culture

Les deux pièces, qui assuraient la survie de la petite communauté scientifique, est devenue au fil des siècles de non entretien, un lieu sauvage où les plantes ont tenté de survivre, malgré le manque de luminosité, malgré la radioactivité importante. C'est maintenant une jungle de plantes dangereuses, où il ne fait pas bon s'aventurer.

Certains, et encore récemment, en ont fait la difficile expérience. Quelques hommes du comte Spanyar, s'étant imprudemment aventuré dans la pièce, ont été la cible des plantes carnivores assoiffées de sang et de chair fraîche. Une forte odeur de marais et d’humus en émane, et le tout baigne dans une lumière orange bizarre. Des cris d’animaux se font également entendre, sans qu’aucun ne soit visible. Il est possible de remarquer, en s'avançant un peu, quelques restes de tissus et quelques os ou parties des corps.

La jungle s'est étendue au delà de ces seules pièces originelles, vers la pièce d'entrée et vers le laboratoire de Mécanique et la Réserve, par de larges trous dans le mur. Il est facile de constater que ces trous ne sont pas dus à une explosion, mais à une poussée forte des plantes.

La réserve

Une salle qui est ainsi totalement envahie par ces plantes et ces animaux, ce qui est également le cas d’une grande partie du laboratoire de biologie. La réserve était un petit atelier de stockage pour le laboratoire de recherche adjacent (pelles, scalpel, bandelettes, ressorts, ustensiles de travail, etc.).

Salle d'Entrée

Au delà de la lourde porte fermée, une petite salle dallée, vide de tout meuble, qui donne accès au complexe. Sur le mur gauche est fixé un étrange appareil, qui semble encore en état de marche, puisque une lumière rouge s'allume par moment à intervalles irréguliers. Cet appareil est relié par réseau de câbles à l'ancienne salle de contrôle informatique. Cet ancien dispositif devait servir d'alarme au complexe.

Dortoirs

Rien n'a vraiment changé dans les dortoirs, des lits superposés, de petits meubles, des armoires renfermant encore quelques effets personnels (livres, vêtements - dont des blouses d'infirmier ou de docteur, nécessaire de toilette), excepté la couche de poussière assez dense et épaisse. Il n'est pas trop recommandé de s'asseoir ou se coucher sur les lits, fragilisés par les siècles.

Réfectoire

Cette salle assez vaste est dans le même état que les dortoirs. Les nombreuses tables en bois sont vermoulues de toute part, et les tables métalliques (zinc) sont rouillées. Le sol de la pièce est jonché de gravats et de détritus divers, de poussière. Le petit coin cuisine est dans le même état de décrépitude.

Salle de repos

Il faut bien que de temps en temps, la communauté scientifique se repose. Cette pièce était faite pour cela, avec au centre un imposant billard (dont le revêtement vert a beaucoup souffert), qui peut, avec d'importantes réparations, redevenir utilisable.

Dans un coin de la pièce, des étranges machines sont installées. Ce sont des PC (jet de Monde Ancien), avec des moniteurs à l’écran cassé irrécupérables et des unités centrales muettes. Peut être qu’un électricien ou un chercheur du Tragique Millénaire serait à même de récupérer certaines pièces.

A côté gisent trois corps à l’état squelettique de décomposition extrême. Ils sont étendus à même le sol, et tout autour, le sol s’est imprégné du sang de ces personnes.

Elles sont mortes lors de l'explosion générale du complexe scientifique, en tentant de s'opposer à ceux qui voulaient détruire le complexe. Ce sont - ou c'était - des alliés de Villon.

Atelier Médical

La porte donnant accès à l'atelier n'a pas été ouverte depuis plusieurs siècles, et cela se voit. Des scellés ont été mis sur la porte (il faudra impérativement les briser pour pénétrer dans la pièce). De plus, un crâne humain est représenté sur la porte, avec l'inscription " Danger de Mort ". Un peu plus effacé, on peut distinguer " Projet Fortification ".

C'est là que l'essentiel du projet Fortification s'est développé, sous l'égide du professeur Adhémar Ferrand, puis du Comte Villon. C'est également dans cette pièce que le professeur a été retrouvé poignardé.

En forçant la porte, on découvre une salle de cauchemar. Le centre de la pièce est occupé par une machine de taille impressionnante, rouillée, et le tout semble baigner sous une lumière rouge menaçante. Un dôme comme une cabine téléphonique est relié par câbles au grand appareil. Les câbles sont légion dans la pièce. Les murs ont subi - apparemment - une violente explosion, et le sol est jonché comme partout de gravats et de morceaux de la machine.

Rien n'est récupérable ici, et tout est hors d'usage. Il y règne une radioactivité plus qu'élevée, et une exposition - même courte - risque de faire de sérieux dommages. Cela peut être à ce moment que les vampires, alliés de Villon, peuvent intervenir contre les aventuriers, exposés malgré eux aux effets de la radioactivité.

Salle d'opérations

Une vaste salle qui servait à la fois d'entrepôt pour les laboratoires adjacents, et comme infirmerie sinon. Des lits d'opération sont toujours accoudés à un mur, quelques objets divers sont encore disposés sur les étagères de la salle, et peut être que parmi eux se trouvent quelques objets technologiques intéressants. La porte d'entrée n'est pas hermétiquement fermée, et il est possible de l'ouvrir assez facilement, du moment que l'on s'y mette à plusieurs (faire peur un peu aux joueurs).

Salle de contrôle informatique et générateur

Encore une salle dévastée par les explosions successives du complexe. Très peu de radioactivité ici par contre. Tout l'équipement informatique est à 95 % inutilisable. Seul fonctionne encore l'alarme. On voit sur un moniteur s'allumer de temps en temps, avec des témoins de présence au sein du complexe. Il y a également des détritus, des objets cassés originaires de cette salle au sol.

Laboratoire de Biologie

Utilisé beaucoup dans le cadre du projet Fortification. Là encore, la porte est barricadée. La pièce renferme, outre la présence d'encombrants végétaux (qui semblent se plaire dans l'atmosphère confinée et radioactive) , une grande table en bois, une armoire et des débris d'objets au sol qui peuvent faire penser à un scanner, un analyseur sanguin et un microscope. Des analyses de sang ont en effet été effectuées ici, dans le but d'améliorer la race humaine génétiquement.

Salle de régénération

Cette salle est la plus intacte du complexe, et c'est là que Villon et ses acolytes ont attendu des siècles, en attendant que quelqu'un vienne les délivrer de leurs sarcophages de pierre où ils avaient été placés secrètement par un assistant de Villon, après le départ des scientifiques. Ce séjour long dans les sarcophages leur a permis de survivre, mais a définitivement changé leur mode de vie. Les manipulations génétiques, suivies d'un long séjour à l'état mort les ont définitivement transformés, en l'état de vampire " spécial " de la science.
Il semble émaner de la pièce un doux ronronnement (centralisé par un petit générateur). C'est dans cette pièce que les survivants se réunissent, à l'exception de leur chef, qui a décidé de voir grand, et qui n'hésiterait plus à sacrifier ses frères pour son ambition.

Une petite porte donne accès à une petite pièce vide avec une trace marquée sur le sol. C'était l'emplacement d'une machine assez volumineuse, le réplicateur de visage, dont quelques allusions sont faites dans les journaux scientifiques. La machine a été emportée et placée à proximité du château de Longes, dans une grotte bien dissimulée.

Le réplicateur a été traîné dans les couloirs (les marques subsistent encore) et porté en direction d'une grotte dans les environs à proximité du château de Longes (très difficile à déceler). A mi-chemin, les marques s'espacent pour finir par disparaître. Un peu plus loin, les marques réapparaissent (comme si on avait porté la machine un temps) et mènent à une petite clairière, où a stationné visiblement un chariot. Des traces de roue quittent la clairière, et ces traces vont dans la direction de l'Oléan, ce qui devrait inciter les joueurs à se presser. Il ne devrait pas y avoir de problèmes à rattraper le chariot, qui est bien recouvert d'une vaste bâche blanche (si les aventuriers ont questionné aux haltes des témoins). Le chariot est conduit par trois hommes, qui se battront jusqu'à la mort.

Après, les aventuriers découvriront l'imposture : le chariot est vide, et un simple tronc en bois imposant donne l'illusion de la présence de la machine. Il ne leur restera plus qu'à regagner au plus vite Longes, en espérant que le comte Villon n'en ait pas outrageusement profité.

Une étrange disparition

Après avoir mis hors d'état de nuire les vampires du complexe, il est possible que leur chef le Comte Villon soit plus difficile à appréhender. Son but est d'empoisonner progressivement le baron de Longes, en se déguisant sous les traits de son fils aîné.
Un soir, les aventuriers seront tenus au courant de la disparition suspecte de l'héritier du comte Lorian IV, Ancelin, qui se serait perdu d'après les divers témoignages au cours de la chasse au Mutant. Si les aventuriers participent à cette recherche, ils en reviendront bredouille, sans avoir découvert le moindre indice capital, à part la découverte du cheval fourbu et fatigué de l'héritier, qui aurait visiblement fait face à quelque chose d'inhabituel.

Le lendemain, une nouvelle stupéfiante fait le tour de la ville : l'héritier est retrouvé. Et il tente d'expliquer sa disparition par l'agressivité anormale des mutants, la nuit noire, etc. En réalité, il ne s'agit pas de l'héritier mais plutôt du Comte Villon qui a pris sa place (le vrai étant séquestré dans une grotte, la même que celle du réplicateur de visage). Et il commencera à empoisonner, lentement mais sûrement, le comte Lorian IV.

Mais pour parvenir à ses fins, le Comte Villon doit garder le visage de sa " victime " le plus longtemps possible. Il doit pour cela se soumettre assez fréquemment au réplicateur (une machinerie scientifique complexe extraite des sous sols du Complexe). Sinon, le visage se déforme et l'imposture est révélée au grand jour. Et à la place du visage d'Ancelin, on risque de voir un masque grotesque de chairs flasques et de protubérances hideuses, tant que l'effet du réplicateur est toujours actif. Après, il est possible que celui qui se soumet au réplicateur retrouve son visage d'origine (ce qui sera le cas du vampire Villon), ou garde son masque de chairs flasques et de protubérances hideuses.

***Note :** pour cette machine, et la description, je me suis référé à une machine similaire - quoique un peu plus imposante - décrite dans le scénario " Pour qui sonne le glas ", de l'écran d'Hawkmoon Première Edition.*

Si les aventuriers ont de la patience, et se placent aux abords du château, ils verront Ancelin en sortir furtivement un soir, accompagné par son serviteur. S'ils se savent suivis, ils rebroussent chemin et fournissent une excuse pour la sortie nocturne. Sinon, ils vont à la grotte pour à la fois interroger le pauvre jeune homme détenu, et pour Villon se soumettre à l'effet de sa machine. Les aventuriers peuvent en profiter pour les suivre.

Tout se terminera par un combat épique dans la grotte elle même. Villon se défendra comme un acharné. Les aventuriers libéreront ensuite Ancelin, un peu choqué mais vivant. Et tout se terminera dans la joie et la bonne humeur par un banquet au château, et les aventuriers sont à la place d'honneur. Le comte Spanyar cherchera peut être, avec ses hommes, à intervenir massivement contre les PJs pour leur soustraire le corps de Villon et récupérer la machinerie scientifique du Complexe. Mais il peut également préférer s'enfuir, tout en n'oubliant pas les PJs.

Annexe

Villon et ses hommes

Référez vous aux Sanguinères, Carnassiers fouisseurs, pour avoir une idée des capacités des vampires générés par la science du Tragique Millénaire (dans le livre des Règles). Les caractéristiques de Villon et ses hommes sont présentées conjointement, mais il est clair que Villon est plus puissant que tout autre. Les compétences entre parenthèses concernent uniquement Villon.

Villon
FOR 19 **CON** 18 **TAI** 15 **INT** 20 **POU** 14 **DEX** 14 **APP** 17 **PdV** 17 **MD** +1D6
Armure : armure de cuir souple 1D6-1
Armes : Morsure 70 % 1D6+1D6, Regard 55 % voir après, Griffes 65 % 1D8+1D6

Compétences : Chercher 55 %, Déplacement Silencieux 75 %, Ecouter 80 %, Esquiver 59 %, Hypnose 55 %, Monde Ancien 65 %, Monde Naturel 65 %, Sauter 45 %, Se Cacher 70 %
Mutations, Tares & Malformations : Défaut Epidermique (peau tendineuse), Griffes acérées rétractables (4), Vampire (4), Sécrétion Paralysante (2), Vision Nocturne (2)

Attaque spéciale du regard : effectuez une lutte de POU contre POU sur la table de résistance. Si le vampire gagne la confrontation, la victime est contrainte à suivre les ordres du vampire (sauf si les ordres sont dangereux, auquel cas la victime a la possibilité d'effectuer un jet sous Idée pour se soustraire à l'hypnose)

Hommes de Villon
FOR 16 **CON** 15 **TAI** 14 **INT** 16 **POU** 13 **DEX** 12 **APP** 14 **PdV** 15 **MD** +1D4
Armure : armure de cuir souple 1D6-1
Armes : Morsure 45% 1D6+1D6, Regard 30% (voir Villon), Griffes 45% 1D8+1D6

Compétences : Chercher 40%, Déplacement Silencieux 48 % (75 %), Ecouter 80 %, Esquiver 45%, Hypnose 30%, Monde Ancien 25%, Monde Naturel 35%, Sauter 45%, Se Cacher 50%

Quelles sont les capacités d'un mutant vampire par rapport à un vrai vampire ?

- Il peut se déplacer sous le soleil, sans difficultés, et ce en partie grâce à l'inhibiteur de pensée Granbreton (et - 20 % à leurs actions sans l'inhibiteur).
- Il est totalement insensible aux croix et à l'eau bénite.
- Il récupère comme tout autre les dommages dus au feu ou à la lumière du jour, mais à un rythme plus ralenti.
- Il ne peut pas se transformer en fumée, en brume, en loup ou en chauve souris.
- Il peut se cacher parmi nous, sans être soupçonné. Il peut manger de la viande, boire du vin.

Les journaux des scientifiques

Les journaux détaillent :

- comment le complexe de survie a été bâti, et où un îlot de civilisation a été reconstitué.
- les missions du Complexe de survie, dont le but est d'assurer la sauvegarde des connaissances de l'humanité.
- un historique relativement détaillé de la vie du complexe, avec les principales arrivées, la mort de scientifiques impliqués dans les projets, les événements extérieurs.
- la mort suspecte du professeur Adhémar Ferrand.
- la vengeance finale de l'associé du professeur Ferrand (Arthur Delorme).

Mais il existe plusieurs journaux qui relatent ces faits, et tous ne présentent pas les différents acteurs du projet ou les événements sous le même jour.

Le journal de Delorme prend la défense du professeur Ferrand, vu comme un homme

courageux et de bonne volonté. Villon est présenté comme un assassin sans scrupules et assoiffé de sang, ce qui motive selon l'auteur sa volonté de stopper le projet conduit par Villon. Cet exemplaire a été acquis récemment par le comte Spanyar Juan Abelard en Otriche à Wien.

Le journal d'Alexis Vivien, un proche de Villon, le présente comme un martyr, une victime de la barbarie. Il juge également positivement Ferrand, le qualifiant toutefois de têtu et de borné, et reconnaît en lui le fondateur du complexe et celui qui a initié cet excellent projet de survie : fortification.

Il regrette la mort tragique du professeur Ferrand, et loue la présence d'esprit de Villon pour ne pas avoir laissé tomber le projet scientifique sous le coup de l'émotion (il ne dit pas par contre que Villon est directement responsable de la mort de Ferrand). Il reproche à certains scientifiques (dont Delorme) d'avoir voulu ralentir, voire stopper le projet. Il condamne en des termes très durs l'attaque de Delorme et des siens contre Villon et le complexe. Cet exemplaire est annoté par le capitaine d'armée James Hopkins, qui a ajouté un croquis de la ville de l'époque (voir carte de Longjumeau). Cet exemplaire est présenté à la vente aux enchères.

D'autres journaux: il peut en exister, qui prenne parti ouvertement pour Ferrand et Delorme, ou pour Villon, ou qui adoptent une position neutre. Par contre, il serait invraisemblable qu'il y en ait plus que deux ou trois autres.

Référez vous également à l'historique qui reprend ces éléments.